



**Europäisches  
Patentamt**

**European  
Patent Office**

**Office européen  
des brevets**

**Bescheinigung**

**Certificate**

**Attestation**

Die angehefteten Unterlagen stimmen mit der ursprünglich eingereichten Fassung der auf dem nächsten Blatt bezeichneten europäischen Patentanmeldung überein.

The attached documents are exact copies of the European patent application described on the following page, as originally filed.

Les documents fixés à cette attestation sont conformes à la version initialement déposée de la demande de brevet européen spécifiée à la page suivante.

**Patentanmeldung Nr.    Patent application No.    Demande de brevet n°**

00119125.3

Der Präsident des Europäischen Patentamts;  
Im Auftrag

For the President of the European Patent Office

Le Président de l'Office européen des brevets  
p.o.

**I.L.C. HATTEN-HECKMAN**

DEN HAAG, DEN  
THE HAGUE,    01/11/00  
LA HAYE, LE

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



Europäisches  
Patentamt

European  
Patent Office

Office européen  
des brevets

**Blatt 2 der Bescheinigung**  
**Sheet 2 of the certificate**  
**Page 2 de l'attestation**

Anmeldung Nr.:  
Application no.: 00119125.3  
Demande n°:

Anmeldetag:  
Date of filing: 04/09/00  
Date de dépôt:

Anmelder:  
Applicant(s):  
Demandeur(s):  
**Müller, Michael A.**  
10627 Berlin  
GERMANY

Bezeichnung der Erfindung:  
Title of the invention:  
Titre de l'invention:  
**Problemlösungs-Plattform**

In Anspruch genommene Priorität(en) / Priority(ies) claimed / Priorité(s) revendiquée(s)

Staat:  
State:  
Pays:

Tag:  
Date:  
Date:

Aktenzeichen:  
File no.  
Numéro de dépôt:

Internationale Patentklassifikation:  
International Patent classification:  
Classification internationale des brevets:

/

Am Anmeldetag benannte Vertragsstaaten:  
Contracting states designated at date of filing: AT/BE/CH/CY/DE/DK/ES/FI/FR/GB/GR/IE/IT/LI/LU/MC/NL/PT/SE/TR  
Etats contractants désignés lors du dépôt:

Bemerkungen:  
Remarks:  
Remarques:

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

Michael Müller  
"Problemlösungs-Plattform"  
P24336EP

EPO - Munich  
40  
04. Sep. 2000

5

### Problemlösungs-Plattform

Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz, auf ein Software-Programm zur Ausführung solcher Verfahrens-  
10 sowie auf einen Webserver, der ein solches Software-Programm aufweist. Weiterhin bezieht sich die vorliegende Erfindung auf eine Problemlösung-Datenbank, die mittels solcher genannter Verfahren aufgebaut wird.

Die zentrale Idee des Internets, nämlich dezentral angeordnete Teilnehmer miteinander  
15 zu verbinden, bietet sich für den Bereich Brainstorming/Problemlösung an. Dementsprechend ist es auch aus dem Stand der Technik bereits bekannt, eine Plattform bereitzustellen, mittels der Problemsteller Fragen oder Probleme und Ideengeber Beiträge oder Lösungsvorschläge eingeben können. Unter Plattform in diesem Sinne wird also ein auf einen zentralen Rechner eines Datennetzes, insbesondere des Internets,  
20 implementiertes Kommunikations- und Visualisierungsprogramm verstanden, auf das beliebige oder ausgewählte Teilnehmer der Kommunikation über das Datennetz kommunizieren können.

Aus dem Stand der Technik ist es genauer gesagt bekannt, daß ein Problemsteller eine  
25 Frage in die Plattform eingibt. Dies bedeutet, dass er sich an der Plattform registriert und dann sein Problem in Textform in ein sogenanntes Forum eingibt. Er muß dann hoffen, daß sich kompetente Ideengeber bzw. überhaupt motivierte Ideengeber finden, die zutreffende Lösungsvorschläge oder Antworten eingeben. Im Idealfall kann somit zur Lösung von Problemen auf das dezentral mittels der potentiellen Teilnehmer  
30 organisierte weltweite Wissen zurückgegriffen werden.

Indessen hat sich herausgestellt, daß insbesondere kompetente Ideengeber nicht ohne weiteres ihre Beiträge zu den vom Problemsteller gestellten Fragen geben. Aus dem Stand der Technik ist es daher bekannt, dass der Problemsteller aus Motivationsgründen  
35 eine feste Prämie als Anreiz auslobt. Der Problemsteller verspricht also dem Ideengeber, der die komplette Lösung findet, einen festen Geldbetrag.

Daraus ergibt sich das Problem, daß der Geldbetrag ggf. nie ausgezahlt wird, da nach Einschätzung des Problemstellers keiner der Ideengeber eine vollständige bzw.

ausreichend kompetente Antwort gegeben hat. Darüber hinaus eignet sich eine solche Auslobung einer einheitlichen Prämie nur für Problemstellungen, die tatsächlich in einem Zug gelöst werden können. Der Problemsteller steht sonst vor dem Dilemma, entweder den vollständigen Betrag an eine nicht zufriedenstellende Antwort zu vergeben  
5 oder aber die Prämie für einen Fall gar nicht zu vergeben und somit sämtliche potentiellen Teilnehmer zu demotivieren.

Das Motivationsproblem für iterative Lösungsprozesse, bei dem also eine vollständige bzw. kompetente Lösung in mehreren Schritten oder ggf. mit mehreren Verästelungen  
10 erarbeitet wird, besteht also beim Stand der Technik weiter. Dabei ist zu bedenken, daß dieser iterative Lösungsprozeß der Realität bei Brainstorming-artigen Veranstaltungen wesentlich näher kommt.

Es ist daher Aufgabe der vorliegenden Erfindung, eine Technik bereit zu stellen, die  
15 eine Problemlösung über ein Datennetz ermöglicht, wobei diese Technik darauf ausgelegt sein soll, den natürlichen iterativen Lösungsprozeß in mehreren Schritten durch entsprechende Motivation von Ideengebern zu unterstützen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die Merkmale der unabhängigen Ansprüche  
20 gelöst. Die abhängigen Ansprüche bilden den zentralen Gedanken der Erfindung insbesondere vorteilhafter Weise weiter.

Erfindungsgemäß ist ein Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz, insbesondere das Internet, vorgesehen. Dabei gibt ein erster Teilnehmer  
25 (Problemsteller) eine Problemstellung in das Datennetz ein. Weitere Teilnehmer, deren Anzahl vorgegeben oder aber auch unbegrenzt ist, geben Lösungsvorschläge ein. Zur Unterstützung des natürlichen iterativen Lösungsprozesses durch entsprechende Motivation stehen dem ersten Teilnehmer, dem Problemsteller, Steuertools zur Verfügung. Der Begriff "Tool" in diesem Sinne bezeichnet beispielsweise auf der  
30 zentralen Problemlösungs-Plattform abgelegte abgeschlossene Programmeinheiten, die jeweils eine vorbestimmte Funktion ausführen. Der erste Teilnehmer, der Problemsteller, kann sich dieser Steuertools bedienen, um eine gezielte individuelle Vergabe von Motivationspunkten bzw. eine gezielte individuelle Prämierung der  
35 Prämierung kann dabei im Zuge der Entwicklung der Lösungsvorschläge durch den Problemsteller, dem ersten Teilnehmer bezüglich der weiteren Teilnehmer zum Lenken der Entwicklung der Problemlösung variiert werden.

Die vorliegende Erfindung löst sich somit von dem Prinzip der festen Vergabe der gesamten Prämiensumme und erlaubt vielmehr eine gezielte abschnittsweise Vergabe, um das Motivationspotential während dem gesamten ggf. iterativen Problemlösungsprozess hochzuhalten

5

Der erste Teilnehmer kann vorab eine feste Prämie festlegen, die im Zuge der Problemlösung flexibel aufgeteilt wird, aber auf jeden Fall ausgezahlt werden muß.

10 Darüber hinaus können sich die weiteren Teilnehmer, also die Ideengeber, untereinander einen Teil der Prämierung zuweisen.

Wie gesagt, kann sowohl die Eingabe der Problemstellung wie auch der Lösungsvorschläge einschließlich der Bereitstellung der Steuertools über eine zentrale Datennetz-Plattform erfolgen, die auf einem Server des Datennetzes (Internets) abgelegt ist.

15

Die Lösungsvorschläge können in Echtheit eingegeben und auf der Datennetz-Plattform angezeigt werden. Die Eingabe der Problemstellung und der Lösungsvorschläge kann dabei anonym erfolgen.

20

Die Steuertools können dabei eine Funktion zur Vergabe eines Teilbetrags der Prämie an einen weiteren Teilnehmer aufweisen. Weiterhin können die Steuertools der Funktion zur Lenkung der Problemlösung entsprechend einem ausgewählten Lösungsvorschlag aufweisen, wobei sich also die weitere Problemlösung nur im Sinne dieses ausgewählten Lösungsvorschlags weiter entwickeln kann.

25

Gemäß einem weiteren Steuertool ist eine Funktion zur Sperrung der Weiterentwicklung eines Lösungsvorschlages auch vorgesehen, so daß die weitere Entwicklung der Problemlösung zumindest zeitweise nicht mehr im Sinne des gesperrten Lösungsvorschlags erfolgen kann.

30

Gemäß einem weiteren Aspekt der Erfindung ist ein Softwareprogramm vorgesehen, das in einem in einen Speicher eines Rechners eines Datennetzes geladenen oder implementierten Zustand angeschlossenen Teilnehmern des Datennetzes die Ausführung eines Verfahrens wie oben ausgeführt möglich. Weiterhin ist ein WebServer mit einem solchen Softwareprogramm vorgesehen.

35

Gemäß einem weiteren Aspekt der Erfindung ist ein System zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz vorgesehen, bei dem ein erster Teilnehmer eine

Fragen- oder Problemstellung in das Datennetz eingibt. Weitere Teilnehmer geben Antworten oder Lösungsvorschläge ein, wobei einem Moderator Steuertools zur Verfügung stehen, die eine gezielte individuelle Vergabe von Motivationspunkten bzw. einer Prämierung der weiteren Teilnehmer ermöglichen. Dabei kann die Vergabe von  
5 Motivationspunkten bzw. Prämierungen im Zuge der Entwicklung der Lösungsvorschläge bzw. Antworten durch den Moderator bzw. der weiteren Teilnehmer zum Lenken der Entwicklung der Problemlösung variiert werden.

Der Moderator kann durch den ersten Teilnehmer und/oder die weiteren Teilnehmer  
10 gewählt werden. Der Moderator kann vorab eine feste Prämie festlegen, die im Zuge der Problemlösung flexibel aufgeteilt wird.

Die Zahl der weitere Teilnehmer kann beschränkt sein, was beispielsweise dann der Fall ist, wenn das Datennetz ein firmeninternes Intranet ist. Die Eingabe der Problemlösung  
15 und der Lösungsvorschläge sowie die Bereitstellung der Steuertools kann über eine zentrale Datennetz-Plattform erfolgen.

Gemäß einem weiteren Aspekt ist ein Softwareprogramm zum Ausführen eines solchen Verfahrens vorgesehen. Gemäß einem noch weiteren Aspekt ist die Verwendung eines  
20 solchen Verfahrens in einem kontinuierlichen Verbesserungsprozeß eines Unternehmens vorgesehen.

Gemäß einem noch weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz vorgesehen, wobei die Problemstellung  
25 durch einen Auftraggeber und die Problemlösung durch Kompetenzträger erfolgt. In einem ersten Schritt wird dabei öffentlich über das Datennetz ein kompetenter Kompetenzträger aus mehreren anonymen Kompetenzträgern auf Grundlage von Teillösungsvorschlägen, die die Kompetenzträger über das Datennetz abgeben, ausgewählt. Die Lösung der Problemstellung erfolgt dann in einer nicht öffentlichen  
30 Kooperation zwischen einem identifizierten ausgewählten Kompetenzträger und dem Auftraggeber.

Die Auswahl der Kompetenzträger kann dabei über die zentrale Datennetz-Plattform erfolgen. Die Kompetenzträger können voraus gewählt sein.  
35

Gemäß einem noch weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Verfahren der interaktiven Problemlösung über ein Datennetz vorgesehen, bei dem ein erster Teilnehmer eine Frage- oder Problemstellung in das Datennetz, beispielsweise zu einer zentralen Problemlösungs-Plattform eingibt. Weitere Teilnehmer geben Antworten oder



Lösungsvorschläge ein, wobei die Problembeschreibung online mittels einer graphischen Darstellung auf einer Datennetz-Plattform auf einem zentralen Rechner des Datennetzes erfolgt, so daß die graphische Darstellung der Problembeschreibung von sämtlichen weiteren Teilnehmern online eingesehen werden kann.

5

Die graphische Darstellung kann dabei ohne Herunterlade-Vorgang auf den zentralen Rechner erfolgen.

10 Gemäß einem noch weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung ist eine Problemlösung-Datenbank vorgesehen, die Problemstellungen und Lösungsvorschläge enthält, die gemäß einem der oben genannten Verfahren in eine zentrale Datennetz-Plattform eingegeben wurden. Dabei können die Lösungsvorschläge in der Datenbank hinsichtlich ihrer Qualität bewertet sein.

15 Diese Qualitätsbewertung kann beispielsweise auf Grundlage der vergebenen Motivationspunkte bzw. Prämierungen für die entsprechende Lösungsvorschläge erfolgen.

20 Unter Bezugnahme auf die Figuren der begleitenden Zeichnungen werden nunmehr Ausführungsbeispiele der vorliegenden Erfindung näher erläutert, so daß weitere Merkmale, Vorteile und Eigenschaften für den Durchschnittsfachmann deutlich werden.

Fig. 1 zeigt eine schematische Ansicht eines Datennetz-Systems zur Ausführung der vorliegenden Erfindung ,

25

Fig. 2 zeigt eine schematische Ansicht einer Technik zur interaktiven Problemlösung gemäß der vorliegenden Erfindung,

30

Fig. 3 zeigt ein weiteres Tool der Technologie gemäß Fig. 2,

Fig. 4 zeigt eine schematische Ansicht des Ablaufs gemäß einem weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung,

35

Fig. 5 zeigt eine detaillierte Ansicht des Ablaufs von Fig. 4,

Fig. 6 zeigt weitere Schritte, die auf den letzten Schritt von Fig. 5 folgen können,

Fig. 7 zeigt eine schematische Ansicht eines Detailablaufs von Fig. 6,

Fig. 8 zeigt im Detail das Modell A von Fig. 7,

Fig. 9 zeigt im Detail das Modell B von Fig. 7,

5

Fig. 10 zeigt ein weiteres Ausführungsbeispiel der vorliegenden Erfindung, bei dem eine interaktive Problemlösung in einem Intranet eines Unternehmens stattfindet,

10 Fig. 11 zeigt die Funktion eines System Moderators in dem System von Fig. 10 und

Fig. 12 zeigt weitere Abläufe, die im Zusammenhang mit dem System von Fig. 11 erfolgen können.

15

Unter Bezugnahme auf Fig. 1 soll nunmehr zuerst schematisch ein System zur Ausführung der vorliegenden Erfindung erläutert werden. Über ein Datennetz, wie beispielsweise das Internet 28 können verschiedene angeschlossene Terminals 1, 3 mit einem Server 29 des Datennetzes kommunizieren. Auf dem Server 29 ist dabei ein zentrale Problemlösungs-Plattform 2 in Form einer entsprechenden Software installiert bzw. implementiert. Der Server 29, auf den die zentrale Problemlösungs-Plattform 2 implementiert bzw. installiert ist, kann mit einer Problemlösungs-Datenbank 27 kommunizieren, die auch Teil des Servers 29 selbst sein kann. In dem Ausführungsbeispiel von Fig. 1 ist indessen die Problemlösungs-Datenbank 27 als separate Datenbank dargestellt, die mit einer Datenleitung bzw. dem Internet 28 mit dem Server 29 verbunden ist. Es sei angemerkt, daß die Funktion der Problemlösungs-Datenbank 27 später im Detail erläutert werden wird.

30 Grundsätzlich sind die verschiedenen Terminals 1, 3 gemäß der Idee des Internets 28 austauschbar, indessen sei im folgenden angenommen, daß der Benutzer des Terminals 1 ein sog. Problemsteller, und Benutzer der Terminals 3 sog. Ideengeber sind, deren Funktionen und Aktionen im folgenden näher erläutert werden.

Fig. 2 zeigt eine detaillierte funktionsorientierte Darstellung des Systems von Fig. 1. Die zentrale Problemlösungs-Plattform 2 auf dem Server 29 ermöglicht es dem Problemsteller 1, d. h. genauer gesagt dem Benutzer des Terminals 1, in Text- und/oder Graphikform die Beschreibung eines Problems 5 einzugeben, das beispielsweise im Zuge eines sog. Problem-Chats 18 mit weiteren Teilnehmern diskutiert werden kann. Ein "Chat" in diesem Sinne ist eine Software, die Teilnehmern

dieses Dienstes eine Art schriftliche Unterhaltung durch eine Fließtextdarstellung ermöglicht.

5 Das von dem Problemsteller 1 eingegebene Problem 5 kann auf einer Oberfläche der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 in Text und oder graphisch dargestellt werden, so daß sämtliche weiteren potentiellen Teilnehmer einer Kommunikation mit der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 diese Problemstellung 5 auf ihrem Terminal ablesen können.

10 Jeder weitere Benutzer eines angeschlossenen Terminals - ggf nach einer Registrierung - kann die Funktion eines Ideengebers 3 einnehmen, was bedeutet, daß er Lösungsvorschläge 4 in die zentrale Problemlösungs-Plattform 2 eingibt. Diese Lösungsvorschläge 4 in Text- und/oder Graphikform werden ebenfalls für alle Benutzer sichtbar auf der Oberfläche der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 dargestellt.

15 Wie aus Fig. 2 weiterhin ersichtlich, lobt der Problemsteller 1 vor dem Start der Problemlösung eine feste Prämie 7 aus, deren Höhe ebenfalls auf der Oberfläche der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 angezeigt wird. Gemäß der Erfindung kommt es im Zuge der Problemlösung, ob diese nach Einschätzung bspw. des Problemstellers  
20 erfolgreich ist oder gar nicht oder bzw. nur teilweise erfolgreich ist, auf jeden Fall zu einer Übergabe der Prämie 7 an aktive Ideengeber der interaktiven Problemlösung.

Wesentlich ist, daß dem Problemsteller 1 zur individuellen motivierten Steuerung des Problemlösungsablaufs entsprechend der jeweiligen Vorschläge 4 der Ideengeber 3  
25 Steuertools 6 zur Verfügung stehen. Diese Steuertools 6 ermöglichen insbesondere eine abschnittsweise individuelle Vergabe der ausgelobten Prämie 7. Als Beispiele für die Steuertools 6 sind die Tools „Rules“ 11 „Brain-Point“ 12, „Motivation-Point“ 13, „Analysis“ 14, „Yellow-Card“, 15, „Budget“ 16, „Cermony“ 17 und „Dead End“ 26 dargestellt.

30 Eine weitere Art Steuertools stellt die Funktion „Room-Award“ 19 dar, die in Fig. 3 dargestellt ist und die nicht auf Seiten des Problemstellers 1 sondern vielmehr auf Seiten der Ideengeber 3 benutzt wird.

35 Das in den schematischen Figuren 1 bis 3 dargestellte System stellt also eine ausschließlich digital verwaltete Vermittlungs-Plattform dar, auf der jeder Datennetz-Nutzer anonym Probleme lösen helfen und sich Geld-Prämien verdienen oder aber eigene Fragen auf die zentrale Problemlösungs-Plattform eingeben und lösen lassen kann.

Kernelement ist dabei eine Art fachübergreifendes Lösungs-Brainstorming in einem für die jeweilige Fragestellung eingerichteten Problem-Chat 18 und die Motivierung der potentiellen Ideengeber 3 durch Prämienpunkte bzw. Motivierungspunkte.

5

Die beteiligten Gruppen lassen sich also einerseits in die Problemsteller 1 als Auftraggeber sowie die Problemlöser als Ideengeber 3 einteilen.

10 Ein Auftraggeber kann online oder per e-mail eine Fragestellung in die zentrale Problemlösungs-Plattform 2 eingeben. Wie gesagt legt er dabei für jeden Lösungsvorschlag vorab eine Prämie 7 fest. In einem Formular werden dazu beispielsweise Kreditkartendaten zwecks Autorisierung in der Höhe des Prämienbetrages oder die Bankverbindung für den Lastschrifteinzug eingegeben. Die Prämie ist in jedem Fall unabhängig von der Qualität der Lösungsvorschläge fällig. Für  
15 jedes Problem wird ein eigener Problem-Chat 18 eingerichtet.

Die an Prämien interessierten Lösungsteilnehmer (auch Ideengeber) 3 können auf der Startseite der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 einen Themenbereich auswählen oder aber ihr Interessengebiet mittels einer Suchmaschine eingeben. Sie erhalten dann  
20 entsprechend eine Auswahl von Problembeschreibungen, die bereits eingegeben wurden, mit Kontext zu dem gewählten Thema sowie einen Verweis (links) zu jeweils eingerichteten Problem-Chat 18. In diesem Problem-Chat 18 können sich die Ideengeber 3 dann aktiv an der laufenden Diskussion beteiligen und in Echtzeit Lösungsvorschläge 4 eingeben. Die Ausschüttung der ausgelobten Prämie 7 an die  
25 teilnehmenden Ideengeber 3 ist garantiert. Der Problemsteller 1 kann den jeweils ablaufenden Problem-Chat 18 zu dem von ihm gestellten Problem 5 beobachten und sich aktiv an der im Zuge des Problem-Chats 18 ablaufenden Problemlösung beteiligen, wobei dies anonym über ein Passwort oder auch offen als Auftraggeber erfolgen kann. Dem Problemsteller 1 sind zur Steuerung des Problemlösungsablaufs im Problem-Chat  
30 18 die Steuertools 6 als Werkzeuge an die Hand gegeben. Im folgenden soll die Funktion der einzelnen Tools 6 erläutert werden:

Das Tool „Rules“ 11 erlaubt die Formulierung von sog. Motto-Zeilen. Somit kann der Problemsteller 1 ein Motto eingeben, das laufend geändert werden kann und auch die  
35 Eingabe von Anweisungen für Ideengeber 3 ermöglicht. Falls der Problemsteller 1 die Funktionalität dieses Tools „Rules“ 11 nicht ausnutzt, werden die beiden Motto-Zeilen formuliert belegt, wie beispielsweise durch

"keine Idee ist eine schlechte Idee" oder

" keine negative Kritik erlaubt".

Tool „Brain-Point“ 12:

Das Tool „Brain-Point“ 12 erlaubt die Vergabe eines vorbestimmten Anteils, wie  
5 beispielsweise 5% des Betrags der vorab ausgelobten Prämie 7 pro vergebenen „Brain-  
Point“, um offensichtlich kompetente Ideengeber 3 zu motivieren. Dadurch, daß  
erfindungsgemäß bereits vor der abschließenden Lösung im Zuge der zeitlichen  
Entwicklung der Problemlösung im Problem-Chat 18 bestimmte Anteile der Prämie 7  
gemäß der vergebenen Brain-Punkte an Ideengeber 3 vergeben werden, werden diese  
10 umso stärker motiviert, Ideen gemeinsam zu entwickeln. Im Gegensatz zum Stand der  
Technik wird also nicht die gesamte Prämie 7 einheitlich an einen Ideengeber 3  
vergeben, sondern vielmehr abschnittsweise Anteile der vorab ausgelobten Prämie 7 zu  
iterativen Motivierung zur Leitung der Problemlösung in dem Problem-Chat 18.

15 Tool „Motivation-Point“ 13:

Ohne unmittelbare Inanspruchnahme der Prämie 7 können die Teilnehmer auch mittels  
Vergabe von „Motivation-Point“ motiviert werden. Die Vergabe eines „Motivation-  
Point“ hat noch nicht automatisch die Vergabe eines bestimmten Betrags der  
Geldprämie 7 an einen Ideengeber 3 zur Folge, vielmehr muß ein Ideengeber 3 erst  
20 sukzessive eine vorbestimmte Anzahl, beispielsweise 3 „Motivation-Point“ 13  
ansammeln, die dann automatisch in einen „Brain-Point“ mit dem entsprechenden  
Teilbetrag der Prämie 7 umgewandelt werden. Wird einem Ideengeber 3 ein „Brain-  
Point“ 12 zugeteilt, bevor dieser die vorbestimmte Anzahl an „Motivation-Point“ 13  
erreicht hat, werden sämtliche Motivation-Points auf dem Chat-Teilnehmerkonto des  
25 entsprechenden Ideengebers 3 gelöscht. Das Tool „Motivation-Point“ 13 ermöglicht  
somit eine flexible Steuerung der Problemlösung in dem Problem-Chat 18, ohne daß  
eine unübersichtliche Wertvariierung der Brain-Points angeboten werden muß.

Tool „Analysis“ 14:

30 Eine Aktivierung und ein anschließendes Klicken auf einen vorbestimmten  
Lösungsvorschlag 4, der von einem Ideengeber 3 geliefert wurde, in dem ablaufenden  
fließenden Text des Problem-Chats 18 markiert die entsprechende Passage des  
ausgewählten Lösungsvorschlags und fordert somit alle Ideengeber 3 auf, die weitere  
Problemlösung zu zeitweise, d.h. bis zur Aufhebung dieser Funktion, auf die  
35 Weiterentwicklung des ausgewählten Vorschlags zu konzentrieren. In diesem Fall  
ergeht auch ein entsprechender Hinweis in der Nachrichtenzeile der Funktion „Rules“  
11 und es wird ein entsprechender Motivations-Punkt an den Ideengeber 3 des  
ausgewählten Vorschlags 4 vergeben.

Tool „Dead End“ 26:

- Wenn ein Lösungsvorschlag 4 in dem fließenden Text des Problem-Chats 18 durch die Funktion „Dead End“ 26 markiert wird, bedeutet dies, daß der Problemsteller 1 jegliche weitere Entwicklung der Problemlösung im Sinne dieses derart gesperrten Lösungsvorschlags 4 verhindert möchte. Somit kann eine unnötige Verschwendung an Ressourcen vorgebeugt werden.

Tool „Yellow-Card“ 15:

- Ideengeber 3, die beispielsweise durch destruktive Beiträge aufgefallen sind, können durch Vergabe einer „Yellow-Card“ 15 sozusagen verwarnt werden, wobei eine mehrmalige Vergabe einer „Yellow-Card“ an einen Ideengeber 3 im Sinne einer roten Karte die Sperrung des entsprechenden Ideengebers 3 für den vorliegenden Problem-Chat 18 zur Folge hat. Somit können gezielt störende Ideengeber 3 aus dem Problem-Chat 18 ausgeschlossen werden.

15

Tool „Budget“ 16:

- Dieses Tool dient zur Anzeige der Restsumme der ausgelobten Prämie 7, d.h. derjenigen Summe, die nach Vergabe von Teilbeträgen gemäß den vergebenen „Brain-Points“ 12 noch zur Vergabe aussteht. Ggf. kann der Prämienetat durch den Problemsteller 1 beispielsweise durch eine neuerliche Kreditkartenautorisierung zur Vergabe von weiteren „Brain-Points“ 12 wieder aufgefüllt werden, falls nach dem erstmaligen Verbrauch des vorab ausgelobten Prämienetats 7 nach Auffassung des Problemstellers 1 noch keine ausreichende Problemlösung erreicht ist.

20

Tool „Ceremony“ 17:

- Falls der Problemsteller 1 zu der Auffassung gelangt, daß ein Vorschlag 4 eines Ideengebers 3 im fließenden Text des Problem-Chats 18 eine abschließende Lösung darstellt, kann durch Betätigen des Tool „Ceremony“ 17 eine sofortige Vergabe der Restprämiensumme, wie sie in dem Tool „Budget“ 16 angezeigt wird, erfolgen. Der entsprechende Problem-Chat 18 zu diesem Problem 5 wird dann geschlossen. Diese Funktion sichert eine hohe Attraktivität und Motivation noch teilnehmender Ideengeber 3 bis zum Abschluß.

30

- Die Ideengeber 3 können über ein Texteingabefeld ihre Vorschläge 4 auf die entsprechende Seite des Problem-Chats 18 stellen und über ein sog. White Board durch Zeichnungen ergänzen. Die Funktion des White Boards wird im übrigen im Detail weiter unten erläutert.

35

- Weiterhin finden die Ideengeber 3 jeweils in einer ihnen zugeordneten Tool-Leiste das SteuerTool „Room-Award“ 19 (in Fig. 3). Ein bestimmter Prozentsatz der Prämiensumme 7, beispielsweise 10% entfällt zwingend auf die Funktion „Room-Award“ 19. Diese Art an Prämierung vergeben die Ideengeber 3 durch Vergabe von
- 5 entsprechenden Room-Award-Punkten an den aus ihrer Sicht kreativsten Lösungsbeitrag der jeweils anderen Ideengeber 3. Jeder Ideengeber 3 hat dabei nur einen Room-Award zur Vergabe zur Verfügung, wobei jedoch dieser bis zum Abschluß des Problem-Chats 18 beliebig auf andere Ideengeber 3 verschoben werden kann. Dies ermöglicht u.a. dem Problemsteller 1 einen Einblick auf die Bewertung der verschiedenen
- 10 Lösungsvorschläge 4 aus Sicht der Ideengeber 3. Wenn ein Problemsteller 1 bis zum Abschluß des Problem-Chats 18 keine Entscheidung über die Vergabe der Prämie 7 getroffen hat, fällt die verbliebene Gesamtsumme gemäß der Funktion „Budget“ 16 automatisch einschließlich des Ceremony-Anteils 17 an den Ideengeber 3, der die meisten Room-Award-Punkte 19 aufweist.
- 15 Das in den Figuren 1 bis 3 dargestellte System sieht also einen motivierungspunkt- und prämiengesteuerten Problem-Chat 18 vor, der eine interaktive Problemlösung ermöglicht.
- 20 Unter Bezugnahme auf Figuren 4 bis 9 soll nunmehr ein weiteres Ausführungsbeispiel der vorliegenden Erfindung erläutert werden. Während das Ausführungsbeispiel von Figur 1 bis 3 für den öffentlichen Bereich gedacht ist, dient das Ausführungsbeispiel von Figur 4 bis 9 für den professionellen Bereich, bei dem beispielsweise Unternehmen 21 bestimmte Problemkreise lösen möchten. Die Verbindung zum Ausführungsbeispiel
- 25 von Figur 1 bis 3 besteht darin, daß sich bestimmte Lösungsgeber 3 aus dem Ausführungsbeispiel von Figuren 1 bis 3 als sog. „Top-Brains“ qualifizieren können, wenn sie durch ihre besondere Kompetenz beispielsweise ausgedrückt in Room-Award-Punkten auffällig geworden sind. Attraktiv ist dieses Modell gemäß Figuren 4 bis 9 dadurch, daß die Unternehmen 21 als Auftraggeber einen privilegierten Zugriff auf die
- 30 Kreativität der „Top-Brains“ der unteren Ebene haben. Den Unternehmen 21 wird dazu ein exklusives Auswahl-Tool 30 zur Auswahl bewährter Ideengeber 3 zur Verfügung gestellt. Die Unternehmen 21 haben somit neben einer Kompetent-Zufunktion einen Einblick in ein Ranking, das sich aus dem Ablauf gemäß dem Ausführungsbeispiel von Figuren 1 bis 3 ergeben kann, und können sich anonymisierte Profile von „Top-Brains“
- 35 zusammenstellen. Es kann aber auch das Kreativ-Verhalten solcher Lösungsgeber 2 bis hinein in die vollständigen Beiträge bereits abgeschlossener Problem-Chats 18 zurückverfolgt werden. Ausgewählte Ideengeber 3 können somit dann als „Top-Brains“ zur Teilnahme an der Problemlösung in der höheren Ebene eingeladen werden. Das

Profil bezüglich der Auswahl der „Top-Brains“ aus den Lösungsgebern kann beispielsweise die folgenden Angaben enthalten:

**Ranking-Position**

- 5      Brain-Points und Motivations-Points nach Anzahlung Gesamtwert und Verhältnis zur Teilnahmehäufigkeit  
Brain-Points aufgeschlüsselt nach Thema der Problemstellung  
Angaben über Anteil an Lösungen seitens Institutionen und Unternehmen  
gestellten Problemen etc.

10

Das in Fig. 4 dargestellte Verfahren kann somit auch genutzt werden, um Top-Brains dauerhaft in einen Kompetenzträgerpool 20 der oberen Ebene zu integrieren.

- 15      Bezugnehmend auf Fig. 5 wird nunmehr der Ablauf der Problemlösung gemäß diesem Ausführungsbeispiel erläutert. In einer Vorrunde wählt der Auftraggeber (Unternehmen) 21 die Teilnehmer nach einem anonymen Kompetenzprofil aus und handelt mit ihnen einen individuellen Tagessatz als Grundvergütung aus bzw. stimmt er dem im persönlichen Profil vorgegebenen Tagessatz zu. Der Auftraggeber 21 hat die Option, Teilnehmer der Kompetenzträger 20 jederzeit auszutauschen bzw. ihre  
20      Teilnehmerzahl zu variieren. Der Auftraggeber 21 kann dabei wahlweise offen oder anonym auftreten. Darüber hinaus definiert der Auftraggeber 21 das Problem 34. In dieser prämienfreien Vorrunde 31 wird in einem ersten Brainstorming 35 das Problem besser definiert. Gleichzeitig haben die Kompetenzträger 20 hier die Möglichkeit, dem Auftraggeber 21 ihre Eignungs- und spezifischen Problembereiche zu vermitteln, um so  
25      Vertrauen in die Werthaltigkeit ihrer in den nächsten Verhandlungsebenen 32 und 33 folgenden Lösungsansätze aufzubauen.

- Als nächster Schritt erfolgt dann die ebene Gruppen-Brainstorming 32. Der Auftraggeber 21 kann die prämienfreien Vorrunde 31 beenden und dann die nächste  
30      Gruppen-Brainstorming-Ebene 32 eröffnen. Dabei stehen ihm die SteuerTools 6 gemäß dem Ausführungsbeispiel von Figuren 1 bis 3 zur Verfügung. Darüber hinaus ist der Ablauf im Sinne eines professionellen Brainstormings um spezifische Kommunikationsstrukturen erweitert:

- 35      Die Kompetenzträger 20 formulieren als Ideengeber einen Lösungsansatz, stellen ihn verdeckt auf die Plattform und legen die Brain-Point-Anzahl fest, welche der Auftraggeber 21 für den Öffnungsvorgang zu leisten hat. Gleichzeitig markieren sie offen in einer vorgegebenen Schaltfläche, ob es sich ihrer Ansicht nach um etwas Neues oder aber einen Verweis auf ein bestehendes know-how handelt. Der Auftraggeber 21



kann das verdeckte Angebot 36 zu einem beliebigen Zeitpunkt öffnen, wobei im Zuge der Öffnung eine automatische Gutschrift auf das Konto des entsprechenden Kompetenzträgers 20 erfolgt. Weiterhin kann der Auftraggeber 21 den Plattformbeitrag optional offenlegen, ohne daß dafür eine weitere Vergütung für den Kompetenzträger 20 fällig wird. Der Auftraggeber 21 kann aber auch die Protestfunktion 37 betätigen. Es wird dann ein kurzes Eingabefeld geöffnet, in welches der Protest durch den Auftraggeber 21 zu begründen ist. Dies hat die Wirkung, daß der Protest den Kompetenzträger 20 als Ideengeber zur Kenntnis gelangt und dieser sein entsprechendes Angebot 36 zurückziehen kann. Wenn der Kompetenzträger 20 sein verdecktes Angebot 36 nicht zurückzieht, wird der Protest 37 den anderen Kompetenzträgern 20 offengelegt und diese werden zur Abstimmung 38 aufgefordert. Wird dem Protest mit 2/3 Mehrheit zugestimmt, kann der entsprechende Kompetenzträger 20 die Gutschrift behalten, erhält aber einen Negativpunkt im anonymen Profil. Alternativ kann er auf die Gutschrift verzichten und erhält keinen Negativpunkt.

15 Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann der Auftraggeber 21 die Ebene der bilateralen Verhandlung 33 in einem „Verhandlungszimmer“ 39 eröffnen. Auf dieser bilateralen Verhandlungsebene 33 in dem Verhandlungszimmer 39 entsteht eine bilaterale Kommunikation zwischen einem ausgewählten Kompetenzträger 20, der sich in der Gruppen-Brainstorming-Ebene 32 qualifiziert hat, mit dem Auftraggeber 21. Diese bilaterale Verhandlungsebene beinhaltet auf der ersten Stufe die Identitätsoffenlegung 40 der beteiligten Parteien Auftraggeber 21 bzw. Kompetenzträger 20. Dies ist für den Auftraggeber 21 eine Bewertungshilfe im Falle hochwertiger Lösungen und einer entsprechenden Vergütung. Ziel der zweiten Stufe ist es, einen für beiden Seiten vertretbaren bilateralen Vergütungsmechanismus 41 zu finden. Der Ideengeber ausgewählt aus den Kompetenzträgern 20 teilt dabei ein fertiges Lösungskonzept in mehrere Felder beispielsweise drei bis neun Felder auf und stellt sich verdeckt auf den Server 28. Weiterhin legt er eine Wertvorgabe für 100% der Lösung fest. Schließlich gibt er eine in der Datenbank vorgegebene progressive Preisfunktion (beispielsweise Hyperbel) für die Einzelpreise der Felder vor. Der Auftraggeber 21 kann über die Wertvorgabe verhandeln, sein Gegenangebot wird wiederum als Tabelle gemäß der Preisfunktion angezeigt. Mit der Einigung wird der Problemsteller automatisch zu 100% Kreditkartenautorisierung aufgefordert. Die Einzelfelder können durch den Problemsteller gegen Zahlung der berichteten Werte geöffnet werden. Es erfolgt jeweils eine Gutschrift auf dem Ideengeberkonto.

Mit Bezug auf die Figuren 7 bis 9 werden nunmehr verschiedene Modelle für die Lösungsbeschreibung und die Aufdeckung in Einzelabschnitten gezeigt. Beim Modell A gemäß Figur 8 erfolgt der Transfer in logisch gegliederten Abschnitten, wobei die

Abschnitte als Felder verdeckt in logischer Reihenfolge angeboten werden. Das Feld 1 ist dabei das preiswerteste Feld, das letzte Feld enthält indessen den Schlüssel zur Lösung und ist das teuerste Feld.

- 5 Das Modell B gemäß Fig. 9 stellt einen Verkauf der Felder der Lösungsbeschreibung mit willkürlich gemischten Elementen dar. Der Ideengeber 21 teilt das Lösungskonzept in mehrere Elemente auf. Diese Elemente werden von einem Zufallsgenerator der Datenbank gemischt und auf die entsprechende Zahl der Felder verteilt. Auch der Ideengeber kennt nunmehr die konkreten Feldinhalte nicht. Der Auftraggeber kann in  
10 beliebiger Reihenfolge Feld für Feld aufdecken, wobei das erste Aufdecken das teuerste Feld und das letzte Feld das preiswerteste ist.

- Unter Bezugnahme auf die Figuren 10 bis 12 soll nunmehr ein weiteres Ausführungsbeispiel der vorliegenden Erfindung erläutert werden, das sich als  
15 firmeninternes elektronisches Brainstorming zusammenfassen lässt. Der Einsatzbereich dieses Ausführungsbeispiels ist beispielsweise die Effektivierung von kontinuierlichen Verbesserungsprozessen (KVP) und des betrieblichen Vorschlagswesens (BVW). Dieses Ausführungsbeispiel kann daher insbesondere aus Kreativitäts-Tool für den Bereich  
20 Forschung und Entwicklung, Innovation und Entwicklung im Sinne einer Intranet-Anwendung eines Unternehmens dienen. Es kann Wissensressourcen von Mitarbeitern und internen Datenbeständen aktivieren. Diese Ressourcen können dann durch ein folgendes Brainstorming im Sinne eines Problem-Chats 18 noch verbessert werden. Wichtig ist dabei eine interdisziplinäre Bündelung und Einbindung von  
25 Mitarbeiterkompetenzen für Einzelaufgaben. Gleichzeitig kann das erarbeitete Wissen als Wissenspotential für die Zukunft standardisiert in einer Datenbank 23 abgelegt werden.

- Wie in Figur 10 ersichtlich, kann ein Mitarbeiter 1 eines Unternehmens, der durch Entwicklung, Ablaufstörungen oder Prozeßbeobachtung auf ein Problem in dem  
30 Unternehmen gestoßen ist, diese Problemfindung 5 in die zentrale Problemlösungs-Plattform 2 stellen. Gleichzeitig können weitere Mitarbeiter 3' desselben Unternehmens Vorschläge 4 mittels des Problem-Chats 18, der zu dieser Problemfindung 5 geöffnet wurde, auf der zentralen Problemlösungs-Plattform 2 eingeben. Dabei kann beispielsweise eine Intranet-Datenbank 24, die angebunden ist und bereits in dem  
35 Unternehmen vorhandenes Wissen enthält, durch die Mitarbeiter 3' ausgenutzt werden. Gleichzeitig werden die neuen Vorschläge 4 standardisiert in eine Internetdatenbank 23 zum Sammeln von Wissenspotential abgelegt.

Wie aus Figur 11 ersichtlich basiert dieses System auf einem Anreizsystem, d.h. es können Prämien 7 für Problemerkennung und Lösungsvorschläge vergeben werden, wobei auch für reine Verbesserungsvorschläge Prämien vergeben werden können. Die Moderation erfolgt dabei durch einen von dem Unternehmen bestimmten

- 5 Systemmoderator 8, der über ein KVB-Budget und Forschungs- und Entwicklungs-Budget 9 verfügt. Der Systemmoderator 8 eröffnet für eine bestimmte Problemfindung 5 einen Problem-Chat 18 und legt gleichzeitig die Höhe der Prämie 7 fest.

- 10 Auch für dieses Ausführungsbeispiel gemäß Figuren 10 bis 12 stehen verschiedene Steuertools zur Verfügung.

- 15 Neu ist dabei, das Tool zur Wahl 40 eines sog. Brainmasters 10. Dieses wie auch weitere Steuertools stehen zunächst nur dem Systemmoderator 8 zur Verfügung. Dieser kann die Brainmaster-Funktion 10 selbst wahrnehmen, einen Brainmaster 10 festlegen oder aber das Steuertool "Brainmaster-Wahl" 40 aktivieren.

- 20 Gemäß dem Tool "Brainmaster-Wahl 40" vergeben die Teilnehmer (Problemsteller 1, Ideengeber 3 bzw. Systemmoderator 8) Brainmasterpunkte an den Teilnehmer der ihrer Meinung nach größten Bewertungskompetenz. Nach erfolgter Wahl eines Brainmasters 10 übergehen dann die Steuertools 6 auch auf den Brainmaster 10. Dem Systemmoderator 8 steht indessen ein Vetorecht zur Verfügung.

- 25 Das Steuertool "Budget" 41 steht exklusiv dem Systemmoderator 8 als verantwortlichen Manager des Unternehmens zur Verfügung und dient zur Budget-Erhöhung.

- 30 Im Gegensatz zu dem Ausführungsbeispiel zu den Figuren 1 bis 3 stehen also bei diesen vorliegendem Ausführungsbeispiel die Steuertools 6 zuerst dem Systemmoderator 8 zur Verfügung, bevor sie auf den Brainmaster 10 nach dessen Wahl übergehen. In der Regel werden somit die Steuertools 6 nicht in der Verfügungsgewalt des Problemstellers 1 liegen.

- 35 Die Problembeschreibung sowie auch die Beschreibung der Lösungsvorschläge kann online auf einem sog. „White Board“ graphisch oder mittels e-mail übertragener Fotos etc. ergänzt werden. Diese werden zusammen mit dem Beschreibungstext der Problemstellung bzw. der Lösungsvorschläge automatisch im Bild niedriger Auflösung formatiert und in die entsprechende Themenrubrik gestellt. Das vektobasierte White Board erfordert dabei als interaktive online-Möglichkeit nicht das Herunterladen seitens der Teilnehmern, sondern wird auf dem Server selbst ausgeführt. Als serverbasiertes

System ist es für alle Teilnehmer erreichbar und kann mit einer höheren Geschwindigkeit ausgeführt werden.

- Die erfindungsgemäße Technik kann auch zum Aufbau einer Problemlösungsdatenbank
- 5 27 verwendet werden. Kreative Eingaben an Problem- und Lösungsbeschreibungen werden in dieser Datenbank 27 gespeichert. Dabei werden die Problem- und Lösungsbeschreibungs-Beiträge durch einen Qualitätsfilter durch Bewertung durch die Besucher ergänzt: Jeder Besucher kann die betrachteten Problem- und Lösungsbeschreibungsvorschläge bewerten, wobei der Bewertungsdurchschnitt dann
- 10 neben der Beitragsinhaltsangabe angezeigt wird. Darüber hinaus kann eine Qualitätsbewertung auf Grundlage der für die entsprechenden Lösungsvorschläge vergebenen Motivationspunkte unter Prämien erfolgen.

gepl. EP-Anmeldung  
GloBrain AG  
"Problemlösungs- Plattform"  
P24336EP

EPO - Munich  
40  
04. Sep. 2000

5

**Ansprüche:**

1. Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz (28),  
aufweisend die folgenden Schritte:
  - 10 - Eingabe einer Problemstellung (5) in das Datennetz (28) durch einen ersten Teilnehmer (1), und
  - Eingabe von Lösungsvorschlägen (4) durch weitere Teilnehmer (3),  
wobei dem ersten Teilnehmer (1) Steuertools (6) zur Verfügung stehen, die eine  
gezielte individuelle Vergabe von Motivationspunkten bzw. Prämierung der weiteren  
15 Teilnehmer (3) ermöglichen, und die Vergabe von Motivationspunkten (13) bzw.  
Prämierung (12) im Zuge der Entwicklung der Lösungsvorschläge (4) durch den ersten  
Teilnehmer (1) bezüglich der weiteren Teilnehmer (3) zum Lenken der Entwicklung der  
Problemlösung variiert werden kann.
- 20 2. Verfahren nach Anspruch 1,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass der erste Teilnehmer (1) vorab eine feste Prämie (7) festlegt, die im Zuge der  
Problemlösung flexibel aufgeteilt wird.
- 25 3. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die weiteren Teilnehmer (3) wenigstens teilweise die Vergabe der Prämierung (19)  
unter sich selbst beeinflussen.
- 30 4. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Zahl der weiteren Teilnehmer (3) unbeschränkt ist.

5. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Eingabe der Problemstellung und der Lösungsvorschläge sowie die  
5 Bereitstellung der Steuertools (6) über eine zentrale Datennetz- Plattform (2) erfolgen.
6. Verfahren nach Anspruch 5,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Lösungsvorschläge in Echtzeit eingegeben und auf der Datennetz-Plattform (2)  
10 angezeigt werden.
7. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Eingabe der Problemstellung und der Lösungsvorschläge anonym erfolgt.  
15
8. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Steuertools (6) eine Funktion (12) zur Vergabe eines Teilbetrags der Prämie an  
einen weiteren Teilnehmer (3) aufweisen.  
20
9. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die Steuertools (6) eine Funktion (14) zur Lenkung der Problemlösung  
entsprechend einem ausgewählten Lösungsvorschlag aufweisen, so dass die weitere  
25 Entwicklung der Problemlösung nur im Sinne des ausgewählten Lösungsvorschlags  
erfolgen kann..
10. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
30 dass die Steuertools (6) eine Funktion (26) zur Sperrung der Weiterentwicklung eines  
Lösungsvorschlags aufweisen, so dass die weitere Entwicklung der Problemlösung  
zumindest zeitweise nicht mehr im Sinne des gesperrten Lösungsvorschlags erfolgen  
kann.

11. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die weiteren Teilnehmer (3) untereinander Prämierungen (19) vergeben können.

5

12. Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz (28),  
aufweisend die folgenden Schritte:

- Eingabe einer Problemstellung (5) in das Datennetz (28) durch einen ersten Teilnehmer (1), und

10 - Eingabe von Lösungsvorschlägen (4) durch weitere Teilnehmer (3),  
wobei dem ersten Teilnehmer (1) Steuertools (6) zur Verfügung stehen, die eine  
abschnittsweise Vergabe einer festen vorab festgelegten Prämie (7) an die weiteren  
Teilnehmer (3) ermöglichen.

15 13. Softwareprogramm,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass es in einem in einen Speicher eines Rechners eines Datennetzes (28) geladenen  
oder implementierten Zustand an das Datennetz (28) angeschlossenen Teilnehmern die  
Ausführung eines Verfahrens nach einem der vorhergehenden Ansprüche ermöglicht.

20

14. Webserver,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass er ein Softwareprogramm nach Anspruch 12 aufweist.

25 15. Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz (28),  
aufweisen die folgenden Schritte:

- Eingabe einer Fragen- oder Problemstellung (5) in das Datennetz (28) durch einen ersten Teilnehmer (1), und
- Eingabe von Antworten oder Lösungsvorschlägen (4) durch weitere Teilnehmer (3),

30 wobei einem Moderator (8, 10) Steuertools (6) zur Verfügung stehen, die eine gezielte  
individuelle Vergabe von Motivationspunkten bzw. Prämierung der weiteren  
Teilnehmer (3) ermöglichen, und die Vergabe von Motivationspunkten bzw.  
Prämierung im Zuge der Entwicklung der Lösungsvorschlägen bzw. Antworten (4)

20

durch den Moderator (8, 10) bezüglich der weiteren Teilnehmer (3) zum Lenken der Entwicklung der Problemlösung variiert werden kann.

16. Verfahren nach Anspruch 15,

- 5   dadurch gekennzeichnet,  
dass der Moderator (10) durch den ersten Teilnehmer (1) und/oder die weiteren Teilnehmer (3) gewählt wird.

17. Verfahren nach Anspruch 15 oder 16,

- 10   dadurch gekennzeichnet,  
dass der Moderator (8, 10) vorab eine feste Prämie (7) festlegt, die im Zuge der Problemlösung flexibel aufgeteilt wird.

18. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 17,

- 15   dadurch gekennzeichnet,  
dass die Zahl der weiteren Teilnehmer (3) beschränkt ist.

19. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 18,

- dadurch gekennzeichnet,  
20   dass das Datennetz ein firmeninternes Intranet ist.

20. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 19,

- dadurch gekennzeichnet,  
dass die weiteren Teilnehmer anonym sind.

25

21. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 20,

- dadurch gekennzeichnet,  
dass die Eingabe der Problemstellung und der Lösungsvorschläge sowie die Bereitstellung der Steuertools über eine zentrale Datennetz- Plattform (2) erfolgen.

30

22. Verfahren nach Anspruch 21,

- dadurch gekennzeichnet,



21

dass die Lösungsvorschläge in Echtzeit eingegeben und auf der Datennetz-Plattform (2) angezeigt werden.

23. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 22,

5 dadurch gekennzeichnet,

dass die Steuertools (6) eine Funktion zur Vergabe eines Teilbetrags an einen weiteren Teilnehmer (3) aufweisen.

24. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 23,

10 dadurch gekennzeichnet,

dass die Steuertools (6) eine Funktion zur Lenkung der Problemlösung entsprechend einem ausgewählten Lösungsvorschlag aufweisen.

25. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 24,

15 dadurch gekennzeichnet,

dass die Steuertools (6) eine Funktion zur Sperrung der Weiterentwicklung eines ausgewählten Lösungsvorschlags aufweisen.

26. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 25,

20 dadurch gekennzeichnet,

dass die weiteren Teilnehmer (3) untereinander Motivationspunkte oder Prämierungen vergeben können.

27. Softwareprogramm,

25 dadurch gekennzeichnet,

dass es in einem in einen Speicher eines Rechners eines Datennetzes geladenen oder implementierten Zustand Teilnehmern des Datennetzes die Ausführung eines Verfahrens nach einem der Ansprüche 15 bis 26 ermöglicht.

30 28. Webserver,

dadurch gekennzeichnet,

dass er ein Softwareprogramm nach Anspruch 27 aufweist.

29. Verwendung eines Verfahrens nach einem der Ansprüche 15 bis 26 in einem kontinuierlichen Verbesserungsprozeß eines Unternehmens.

- 5 30. Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz (28),  
wobei die Problemstellung durch einen Auftraggeber (21) und die Problemlösung durch  
Kompetenzträger (20) erfolgt und das Verfahren die folgenden Schritte aufweist:  
- Öffentliche Auswahl über das Datennetz (28) eines kompetenter Kompetenzträger aus  
mehreren anonymen Kompetenzträgern (20) auf Grundlage von Teillösungsvorschlägen,  
10 die die Kompetenzträger über das Datennetz (28) abgeben, und  
- Nichtöffentliche Lösung der Problemstellung zwischen einem identifizierten  
ausgewählten Kompetenzträger und dem Auftraggeber.

31. Verfahren nach Anspruch 30,  
15 dadurch gekennzeichnet,  
dass die Auswahl der Kompetenzträger über eine zentrale Datennetz-Plattform erfolgt.

32. Verfahren nach einem der Ansprüche 30 oder 31,  
dadurch gekennzeichnet,  
20 dass die Kompetenzträger (20) vorausgewählt werden.

33. Verfahren nach einem der Ansprüche 30 bis 32,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass der Kreis der Auftraggeber (21) bestimmt ist.

- 25 34. Softwareprogramm,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass es in einem in einen Speicher eines Rechners eines Datennetzes geladenen oder  
implementierten Zustand Teilnehmern des Datennetzes die Ausführung eines Verfahrens  
30 nach einem der vorhergehenden Ansprüche ermöglicht.

35. Webserver,

dadurch gekennzeichnet,  
dass er ein Softwareprogramm nach Anspruch 16 aufweist.

36. Verfahren zur interaktiven Problemlösung über ein Datennetz (28),  
5 aufweisen die folgenden Schritte:  
- Eingabe einer Fragen- oder Problemstellung (5) in das Datennetz (28) durch einen ersten Teilnehmer (1), und  
- Eingabe von Antworten oder Lösungsvorschlägen (4) durch weitere Teilnehmer (3), wobei die Darstellung der Problembeschreibung und der Antworten bzw.  
10 Lösungsvorschläge online und graphischen auf einer Datennetz-Plattform (2) auf einem zentralen Rechner des Datennetzes (28) erfolgt, so dass die graphische Darstellung der Problembeschreibung und der Antworten bzw. Lösungsvorschläge online von dem ersten und den weiteren Teilnehmern eingesehen werden kann.
- 15 37. Verfahren nach Anspruch 36,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass die grafische Darstellung ohne Herunterlade-Vorgang durch die Teilnehmer erfolgt.
- 20 38. Softwareprogramm,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass es in einem in einen Speicher eines Rechners eines Datennetzes geladenen oder implementierten Zustand Teilnehmern des Datennetzes die Ausführung eines Verfahrens nach einem der Ansprüche 35 oder 36 ermöglicht.
- 25 39. Webserver,  
dadurch gekennzeichnet,  
dass er ein Softwareprogramm nach Anspruch 37 aufweist.
- 30 40. Problemlösungs-Datenbank,  
dadurch gekennzeichnet,

dass die Datenbank (27) Problemstellungen und Lösungsvorschläge enthält, die nach einem der Ansprüche 1 bis 11, 15 bis 26 oder 30 bis 33 in eine zentrale Datennetz-Plattform (2) eingegeben wurden.

- 5    41. Datenbank nach Anspruch 40,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die Lösungsvorschläge in der Datenbank (27) hinsichtlich ihrer Qualität bewertet  
sind.
- 10   42. Datenbank nach Anspruch 41,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die Qualitätsbewertung auf Grundlage der für die entsprechenden  
Lösungsvorschläge vergebenen Motivationspunkte oder Prämien erfolgt.

**Zusammenfassung**EPO - Munich  
40

04. Sep. 2000

Michael Müller

"Problemlösungs-Plattform"

P24336EP

5

Zur interaktiven Problemlösung für das Internet (28) werden durch Problemsteller (1) Problemstellungen (5) in das Internet (28) zu einer zentralen Problemlösungs-Plattform (2) eingegeben. Weitere Teilnehmern, sog. Ideengeber (3) können Lösungsvorschläge (4) eingeben. Dem Problemsteller (1) bzw. einem Systemmoderator (8) stehen dabei

10 Steuertools (6) zur Verfügung, die eine gezielte individuelle Vergabe von Motivationspunkten bzw. Prämierungen der Ideengeber (3) ermöglichen. Zum Lenken der Entwicklung der Problemlösung kann die Vergabe von Motivationspunkten (13) bzw. die Prämierung (12) im Zuge der Entwicklung der Lösungsvorschläge (4) durch den Problemsteller (1) bezüglich der Vergabe an die weiteren Ideengeber (3) variiert

15 werden.

Dabei gibt es mehrere Ebenen, nämlich eine öffentliche Problemchat-artige Ebene, eine professionelle Ebene, bei der Unternehmen (21) sie betreffende Probleme durch

20 ausgewählte Kompetenzträger (22) lösen können sowie eine firmeninterne Intranet-Ebene, die durch Unternehmen im Sinne des kontinuierlichen Verbesserungsprozesses bzw. gemäß den betrieblichen Vorschlagswesen genutzt werden kann.

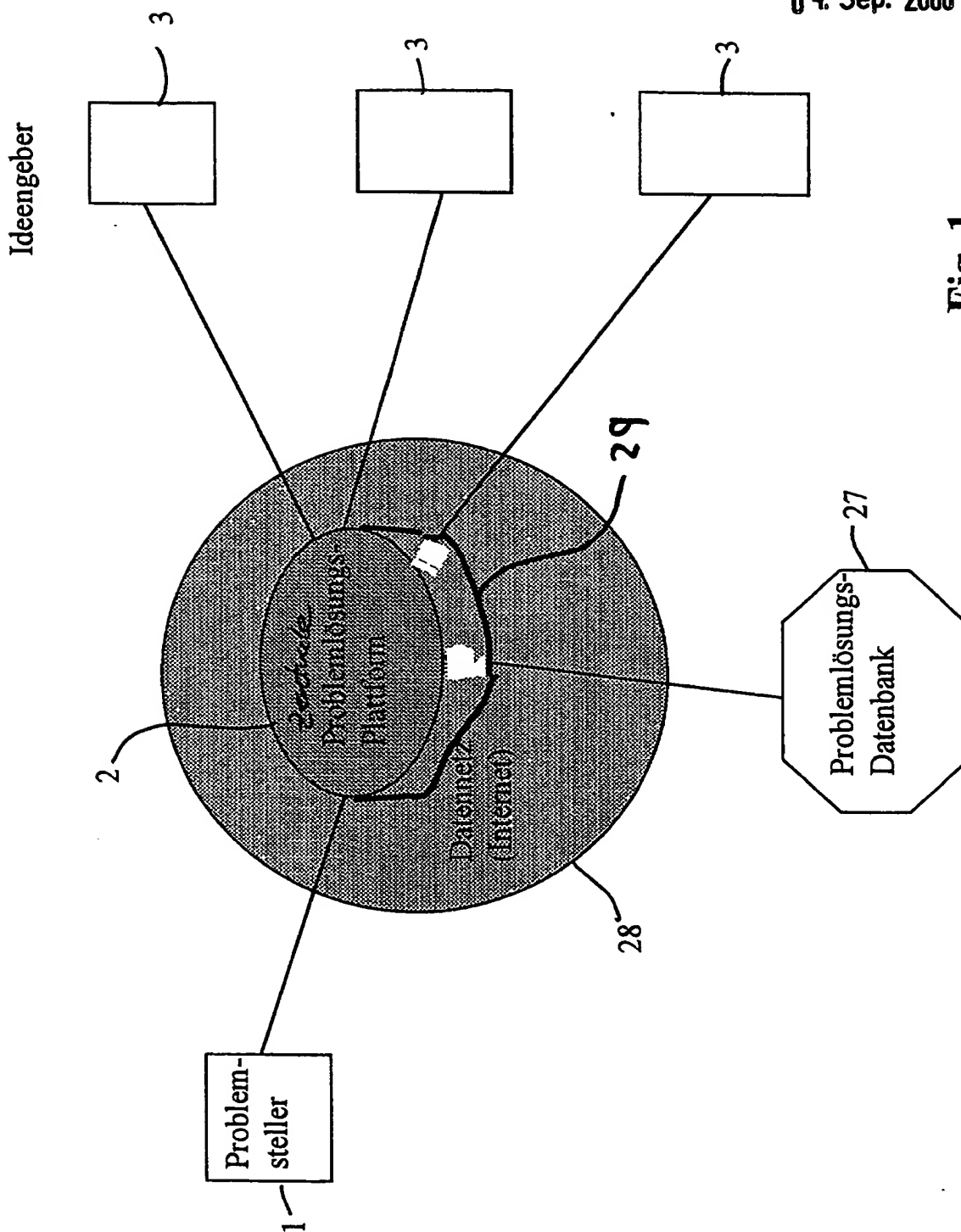
Fig. 1

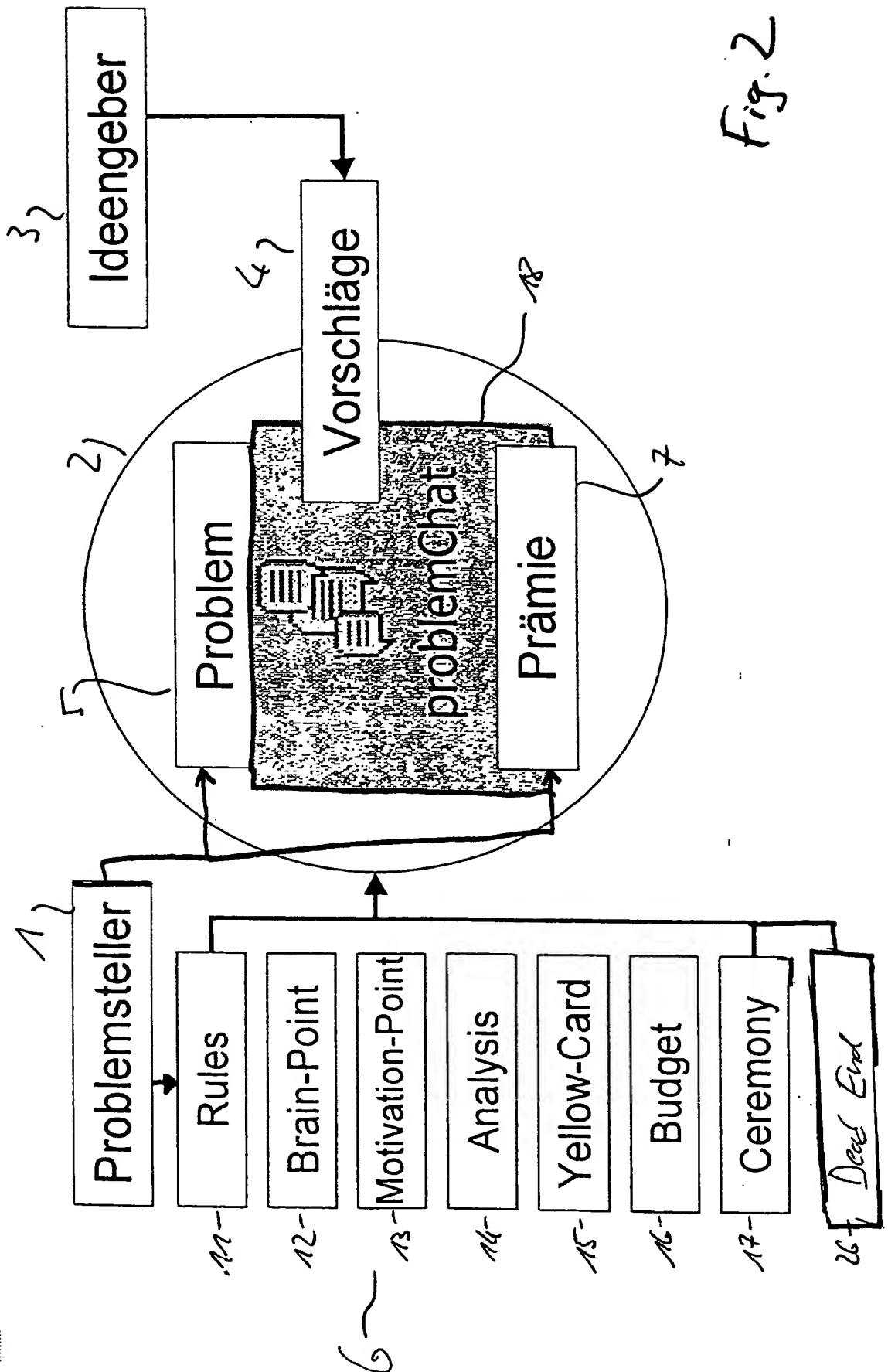
**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

1/12

EPO - Munich  
40

04. Sep. 2000







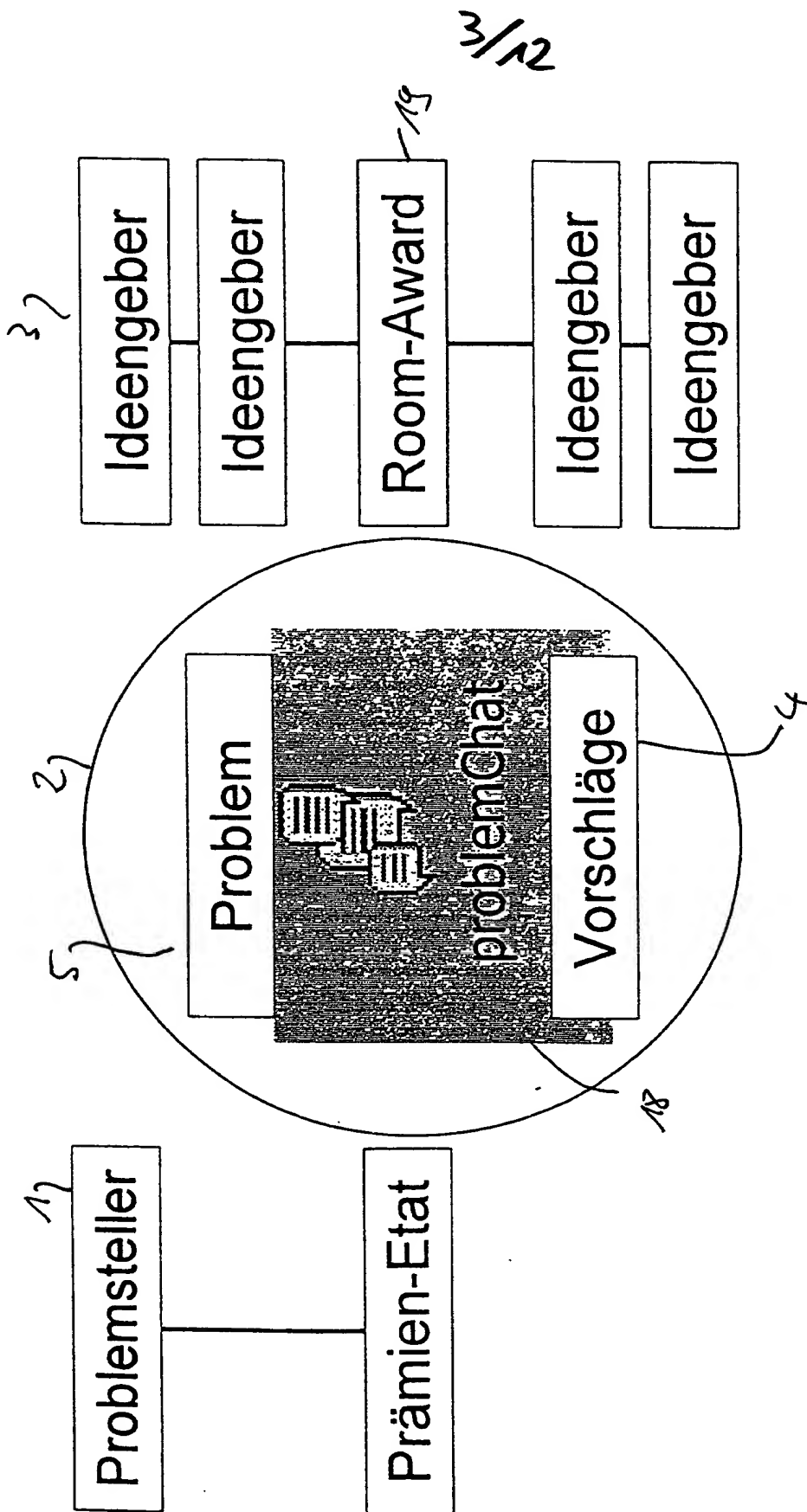
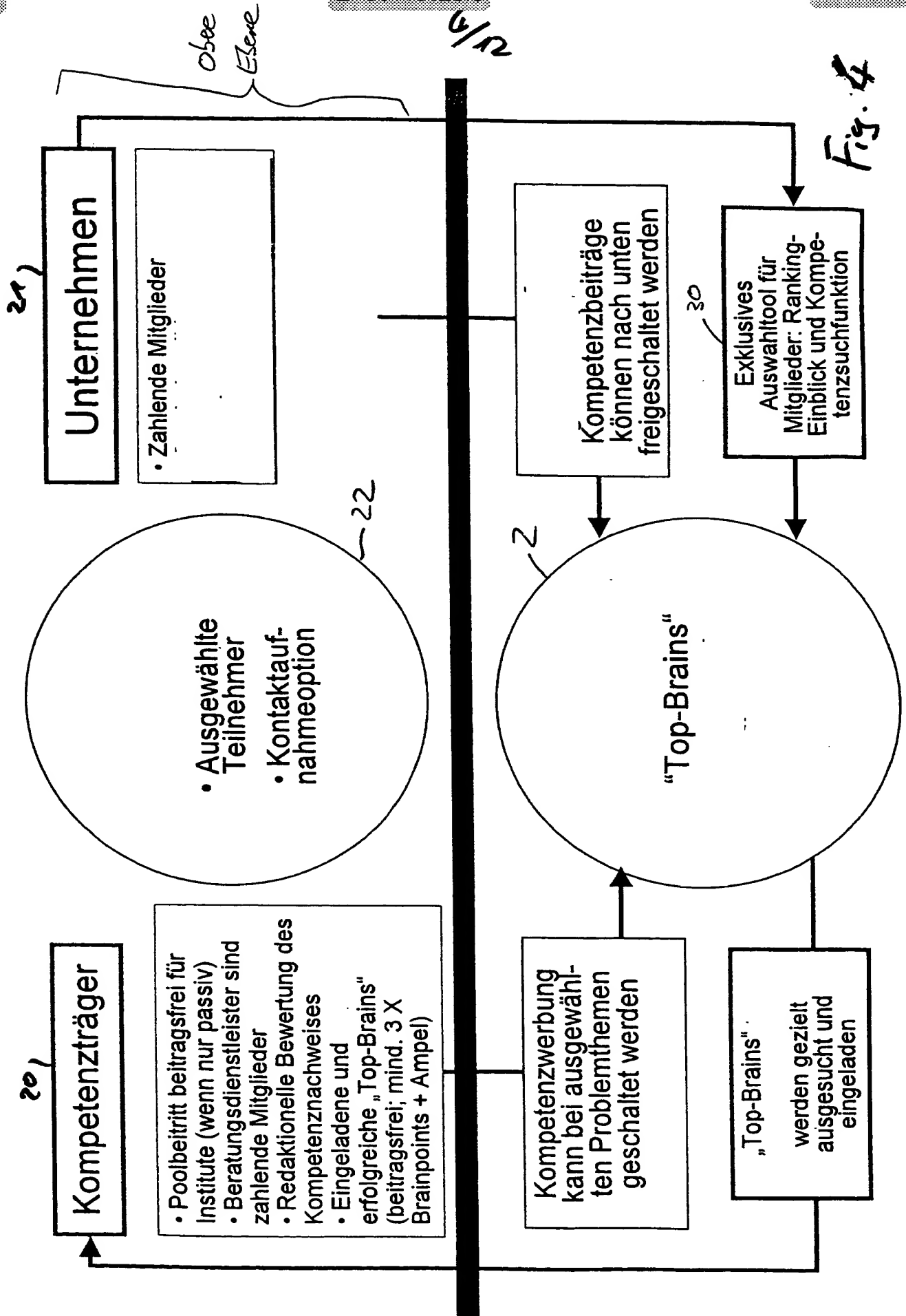
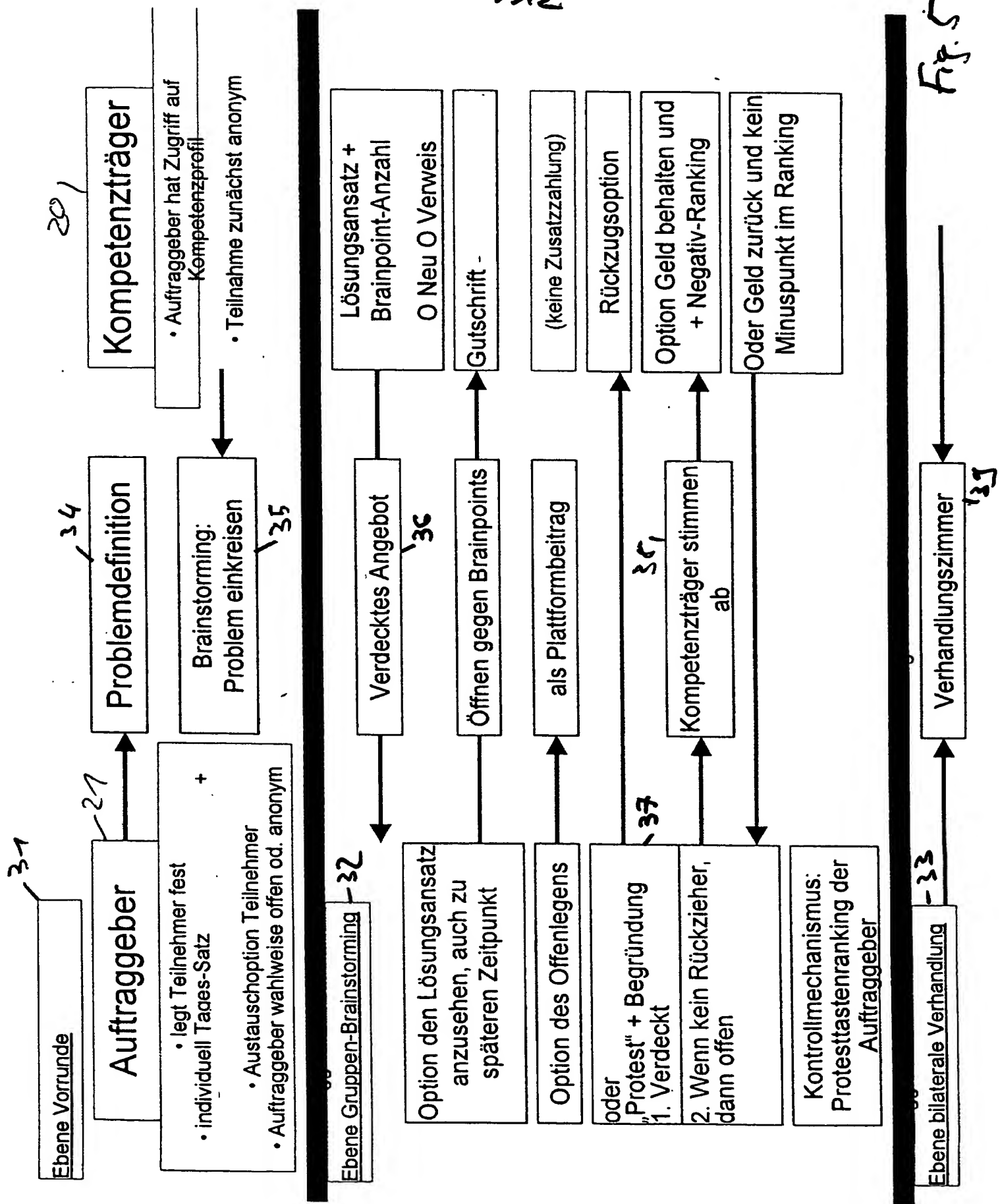
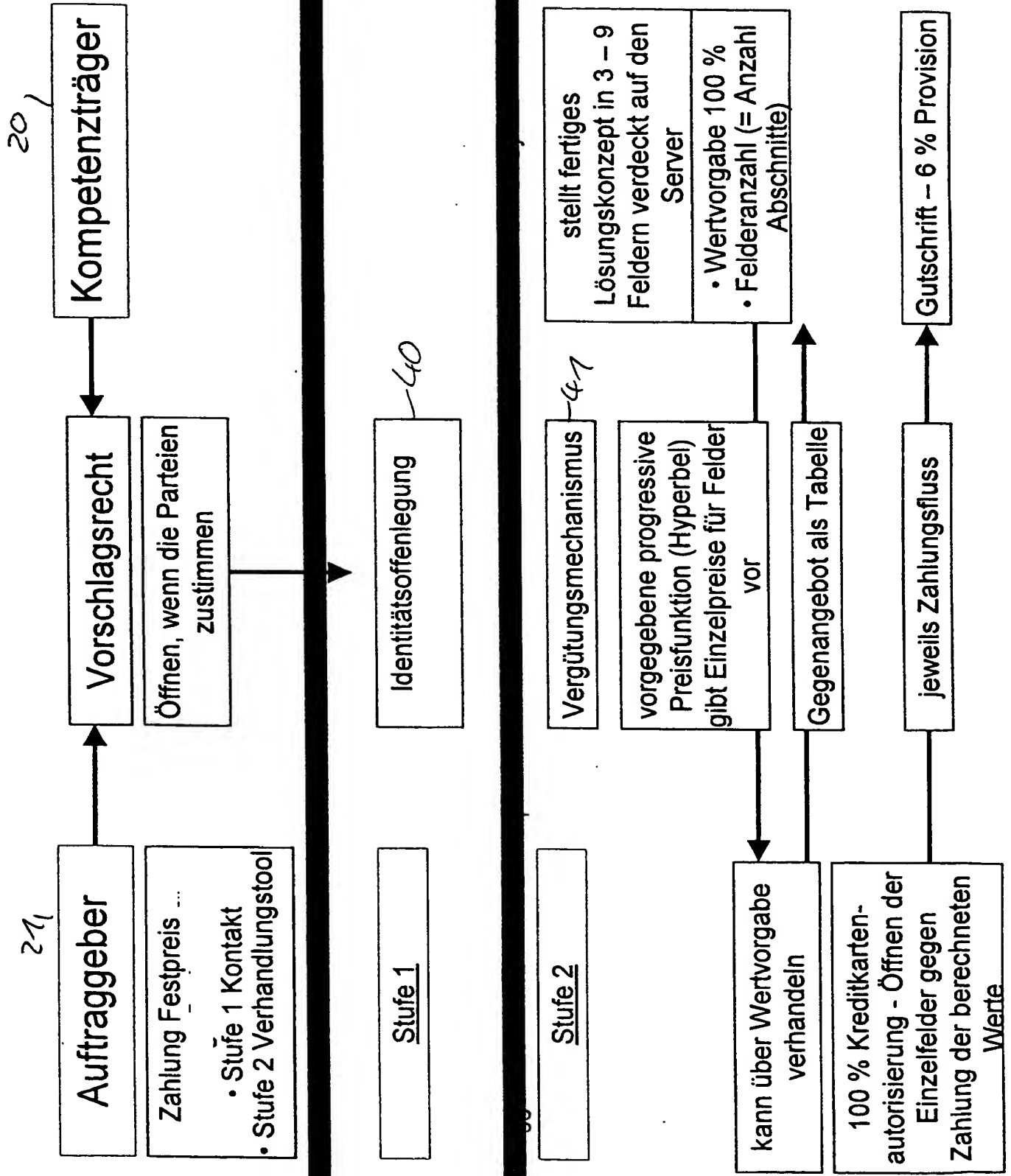


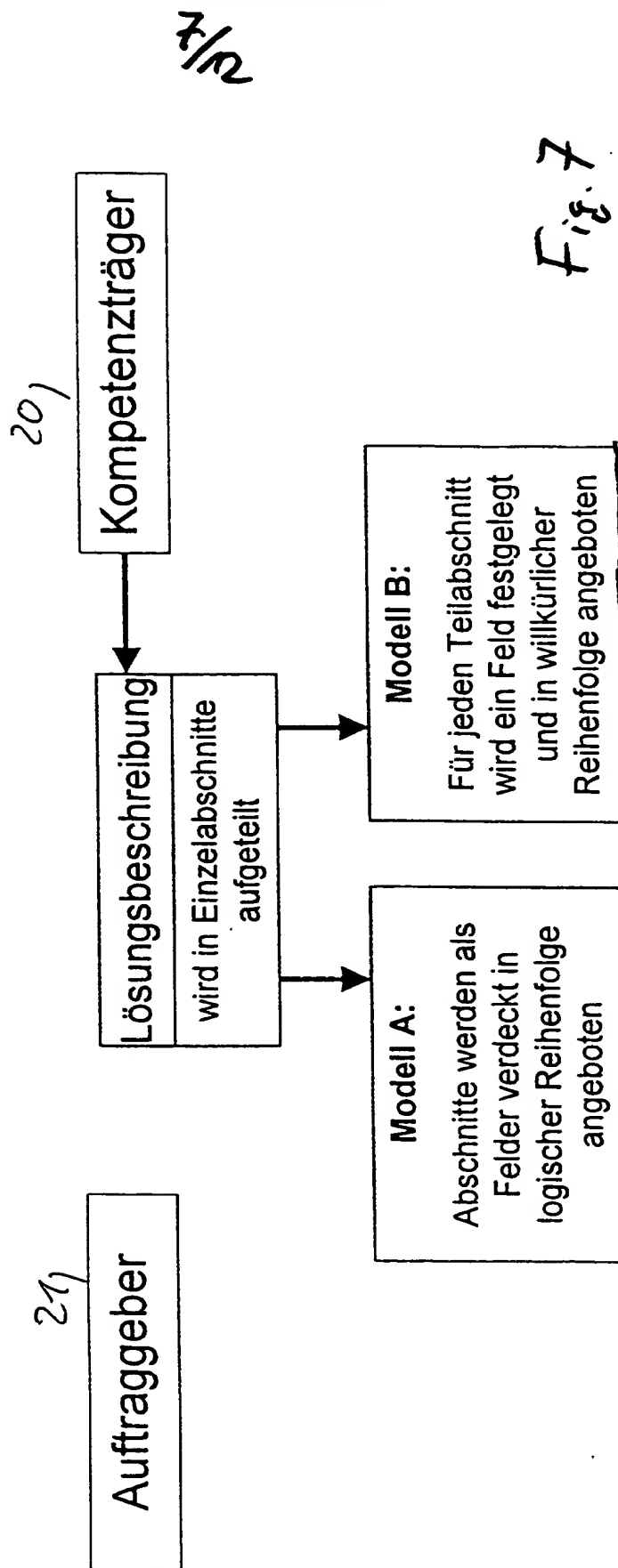
Fig. 3



5/12







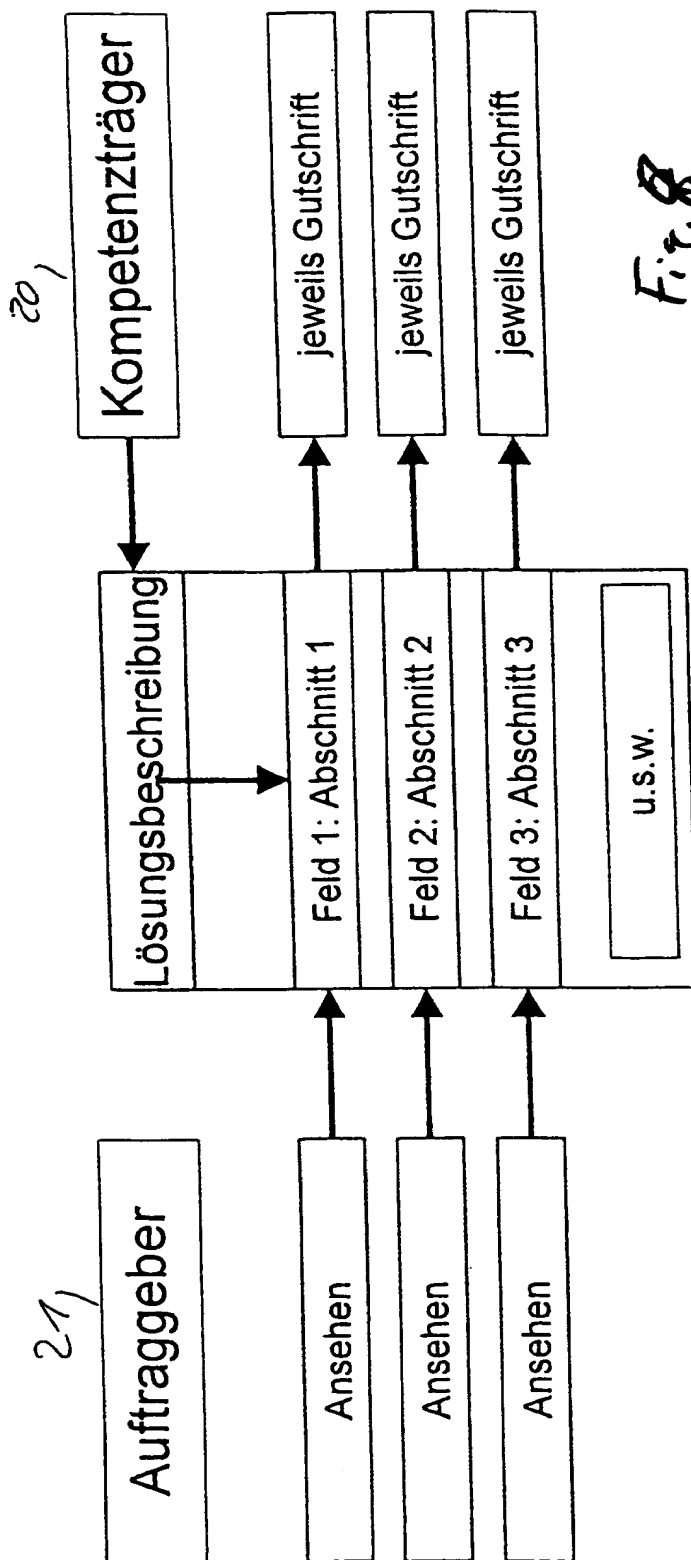
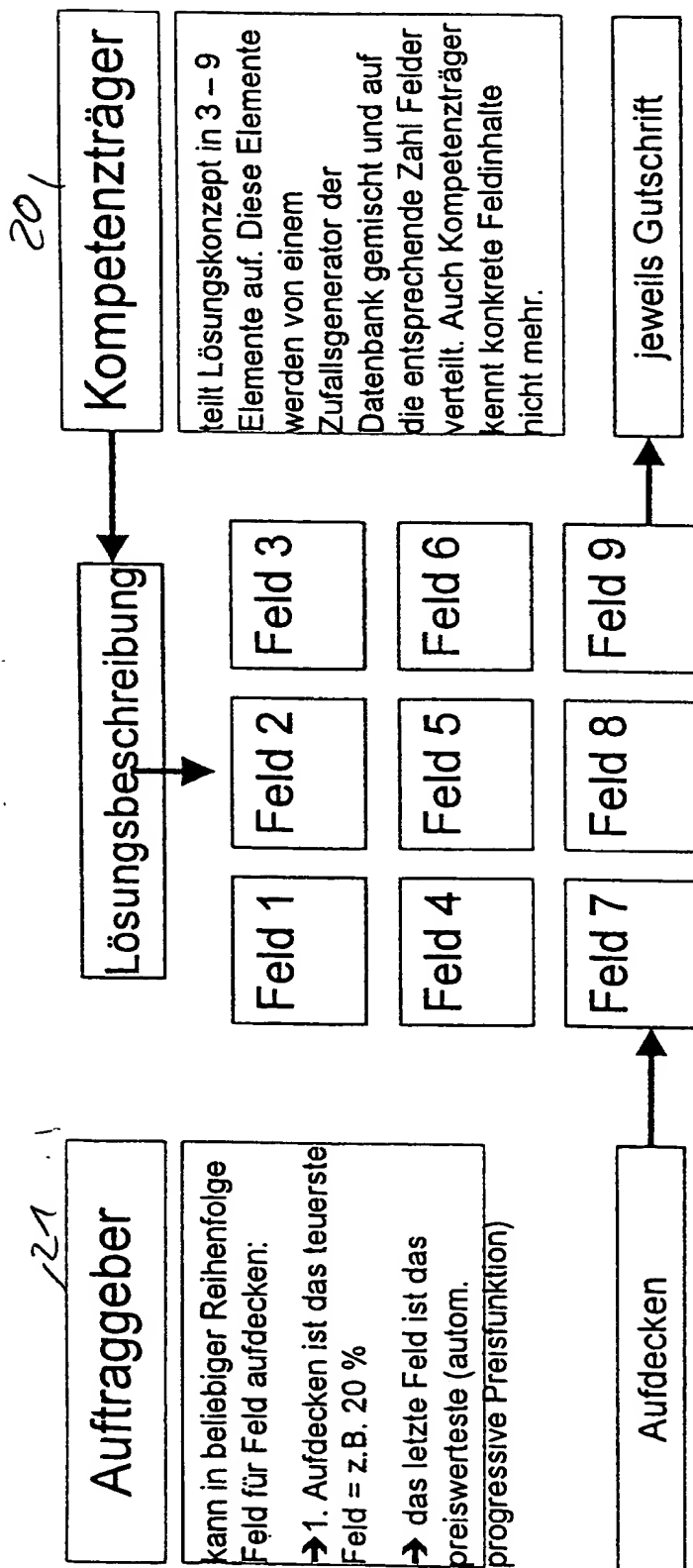
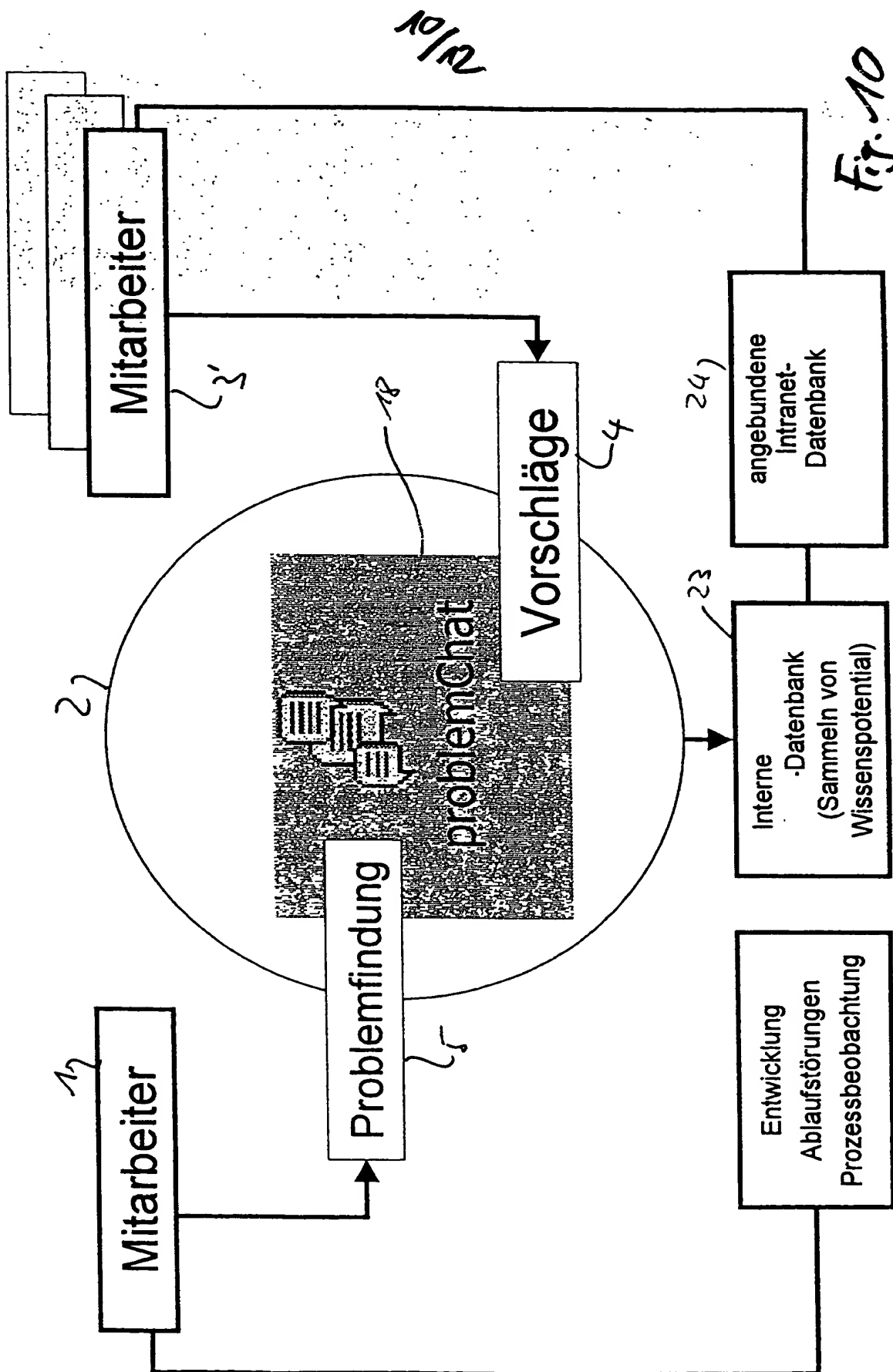
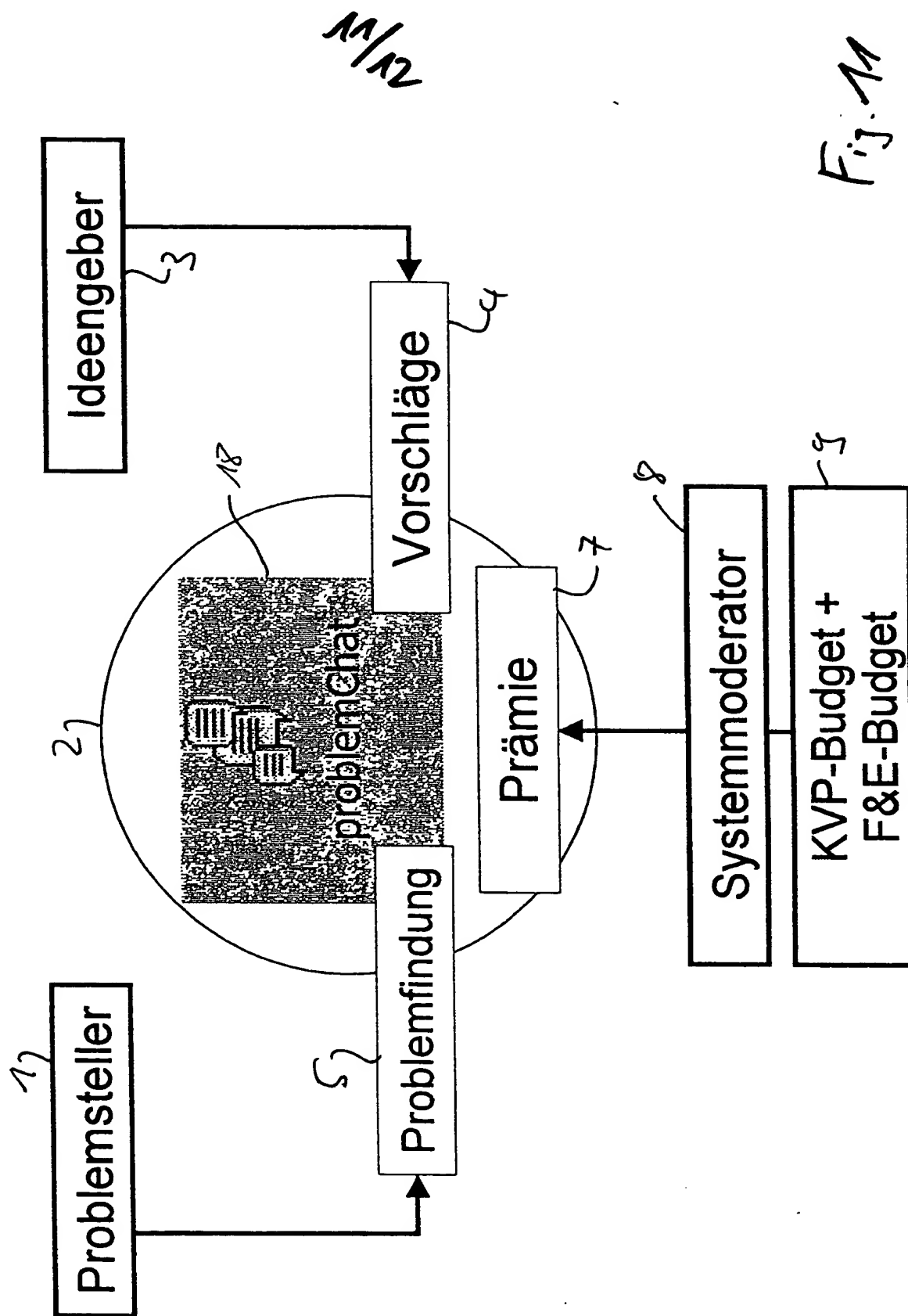


Fig. 8









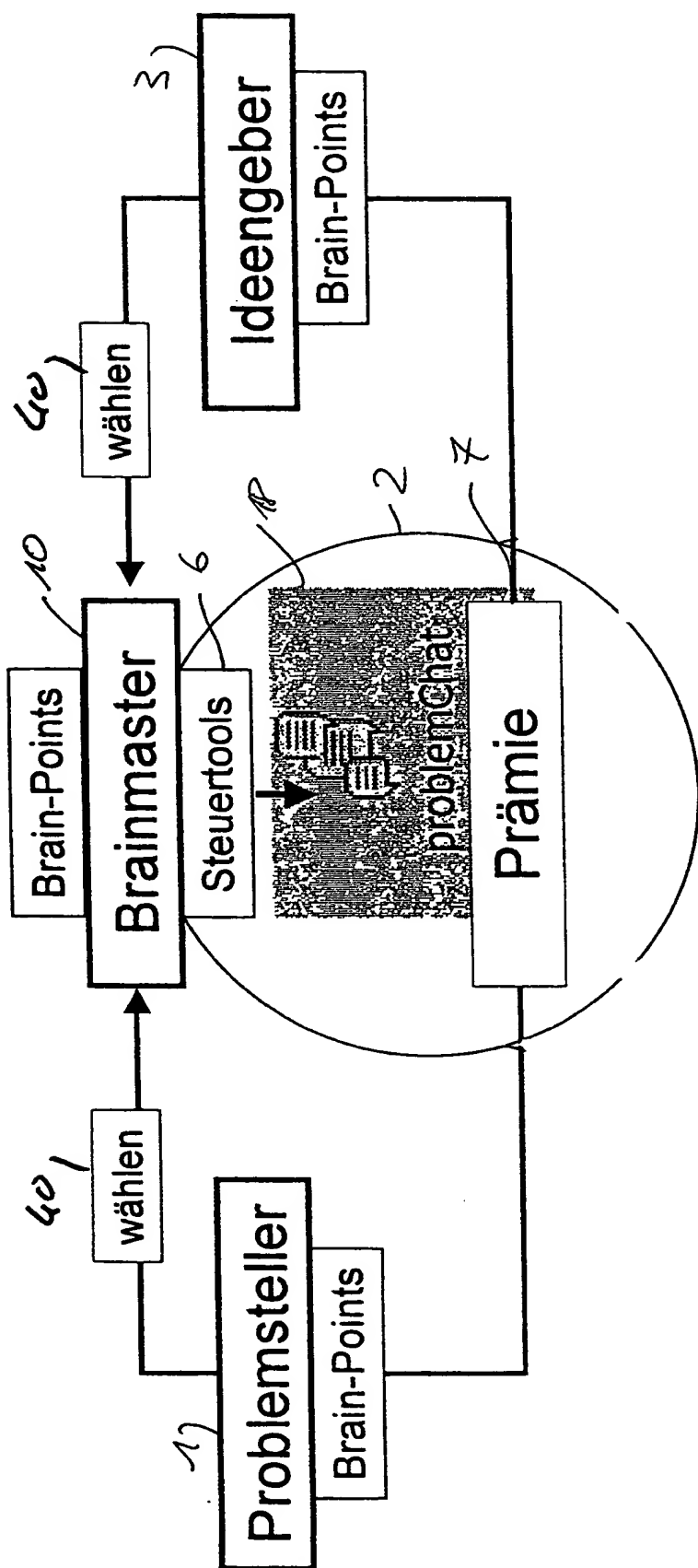
$$12/12$$


Fig. 12